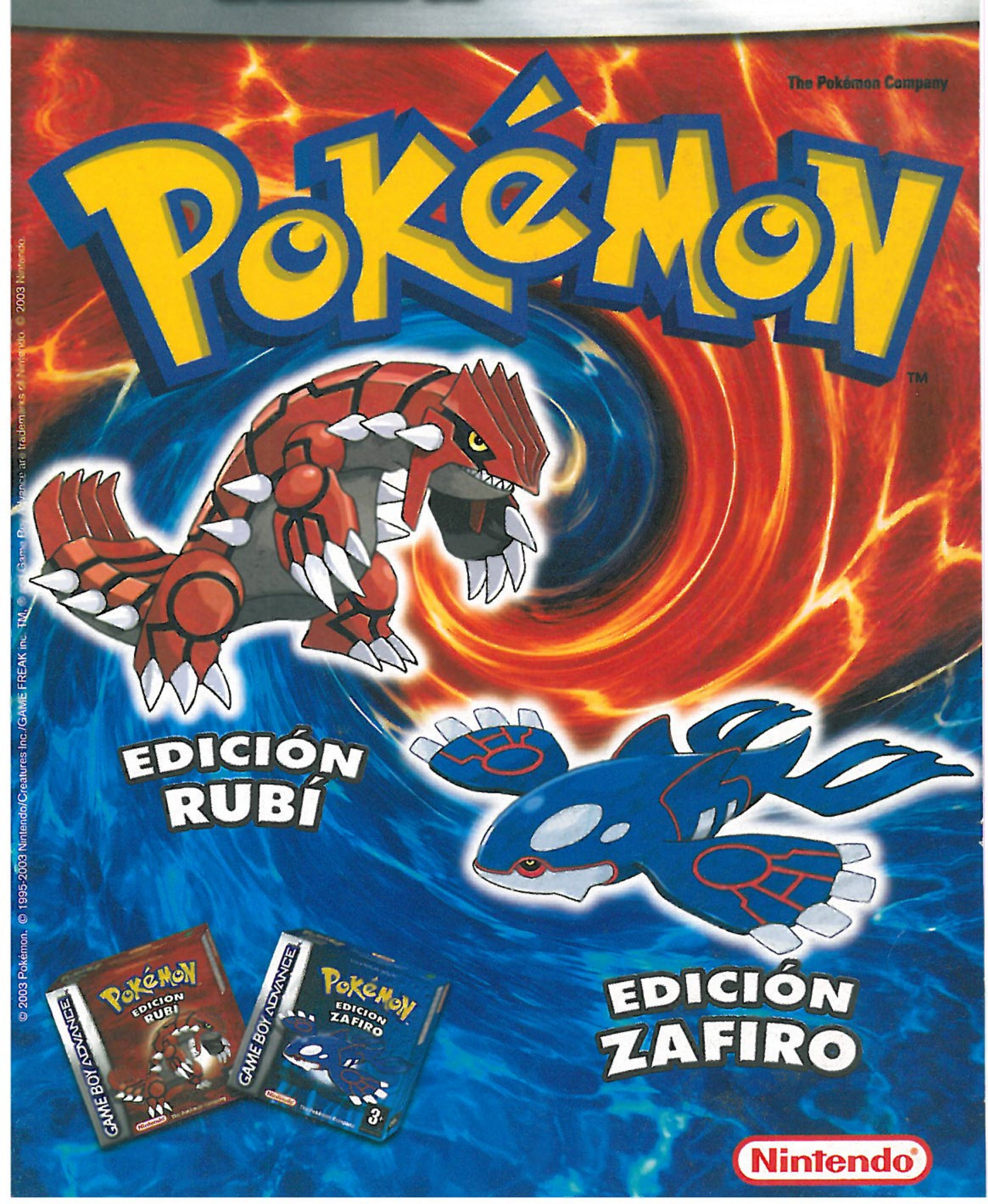
INTRODUCCIÓN A POKéMON RUBÍ Y POKéMON ZAFIRO

GAME BOY ADVANCE™



HOENN, UN NUEVO MUNDO POKéMON



Las nuevas aventuras de Pokémon Edición Rubí y Pokémon Edición Zafiro, ahora transcurren en una nueva región llamada Hoenn. La región de Hoenn es el hogar de más de un centenar de Pokémon que nunca antes has visto, así como de algunos de tus Pokémon favoritos. Para coleccionarlos todos, deberás visitar hasta el último rincón del mapa de Hoenn, así como intercambiar Pokémon con tus amigos mediante el cable Link, ya que ciertos Pokémon sólo aparecen en Pokémon Edición Rubí, mientras que otros sólo los encontrarás en Pokémon Edición Zafiro.

ELIGE JUGAR COMO CHICO O CHICA

Da igual a quién elijas, la historia será prácticamente la misma y tu objetivo será convertirte en el mejor entrenador Pokémon de Hoenn. Pero tu rival será distinto. De hecho tu rival será el personaje que no hayas elegido.

EQUIPOS ENFRENTADOS

En el juego se enfrentan dos equipos con intereses ecológicos distintos: el Equipo Magma y el Equipo Aqua. Dependiendo del juego que elijas, Edición Rubí o Edición Zafiro, te enfrentarás a uno u otro equipo, que habrá decidido poner en marcha su plan para cambiar Hoenn.



EQUIPO MAGMA

En Pokémon edición Rubí, el Equipo Magma y su líder Magno, pretenden ganar tierra al mar para albergar a más personas y Pokémon.



EQUIPO AQUA

Si tu juego es Pokémon Edición Zafiro, tus rivales serán el Equipo Aqua, cuyo líder Aquiles pretende aumentar el nivel del mar para que haya más Pokémon acuáticos.



Bruno
Si juegas como chica tu rival será Bruno

Aura
Si juegas como un chico tu rival será Aura

Profesor Abedul
Al principio del juego conocerás al Profesor Abedul, que te ayudará a empezar tu aventura como entrenador Pokémon

#1 TREECKO

Tipo: Planta	Altura: 0,5 m
Peso: 5 kg	Evoluciona: Nivel 16
Habilidad: Espesura	

#4 TORCHIC

Tipo: Fuego	Altura: 0,4 m
Peso: 2,5 kg	Evoluciona: Nivel 16
Habilidad: Mar Llamas	

LOS NUEVOS LÍDERES DE GIMNASIO

Para llegar a competir algún día en la Liga Pokémon, deberás enfrentarte a los Líderes de Gimnasio de Hoenn. Una vez conseguidas las ocho medallas, podrás participar en la difícil Liga Pokémon.



DE VIAJE POR HOENN

Hoenn es un continente enorme que debes explorar, y donde necesitarás ayuda para acceder hasta el último rincón.





Las bicicletas

Cuando encuentres la tienda de bicicletas de Anacleto en Ciudad Malvalona, podrás elegir entre una bici de carreras, con la que puedes ir muy deprisa y la bici acrobática, más lenta pero que te permite hacer algunos saltos muy útiles.





Otras ayudas para descubrir Hoenn

Todas las MO (Máquinas ocultas) y algunos movimientos de lucha tienen utilidad fuera del combate. Cada MO te ayudará a acceder a diferentes áreas, y algunas MT (Máquinas técnicas).



Corte (MO 01), permite cortar pequeños árboles.



Excavar (MT 28), utilizado en una cueva lleva a tu equipo a la entrada.



Buceo (MO 08), visita el fondo del Océano.



Destello (MO 05), sirve para iluminar cuevas.



Vuelo (MO 02), vuela a cualquier sitio que hayas visitado.



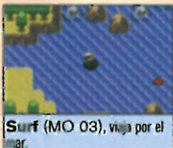
Golpe Roca (MO 06), quita obstáculos en tu camino.



Daño Secreto (MT 43), podrás abrir una base secreta.



Fuerza (MO 04), podrás mover obstáculos.



Surf (MO 03), viaja por el mar.



Cascada (MO 07), remonta las cascadas de agua.



#6 BLAZIKEN
Tipo: Fuego Altura: 1,8 m
Peso: 52 kg Evoluciona: No
Habilidad: Mar Llamas

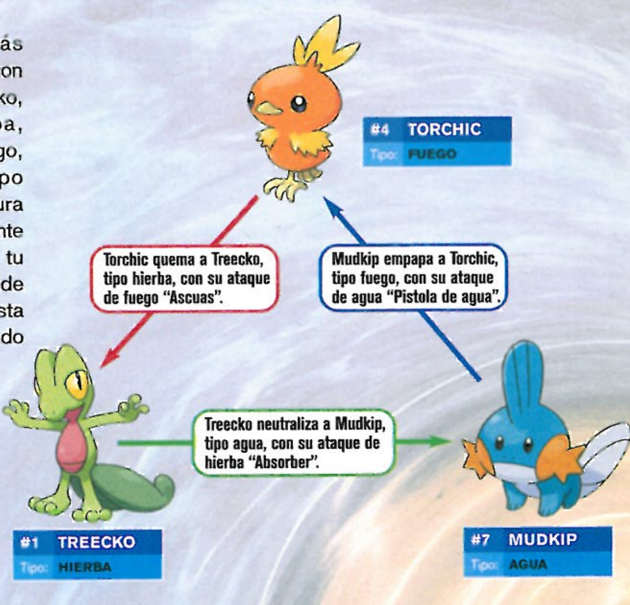


#7 MUDKIP
Tipo: Agua Altura: 0,4 m
Peso: 7,6 kg Evoluciona: Nivel 16
Habilidad: Torrente

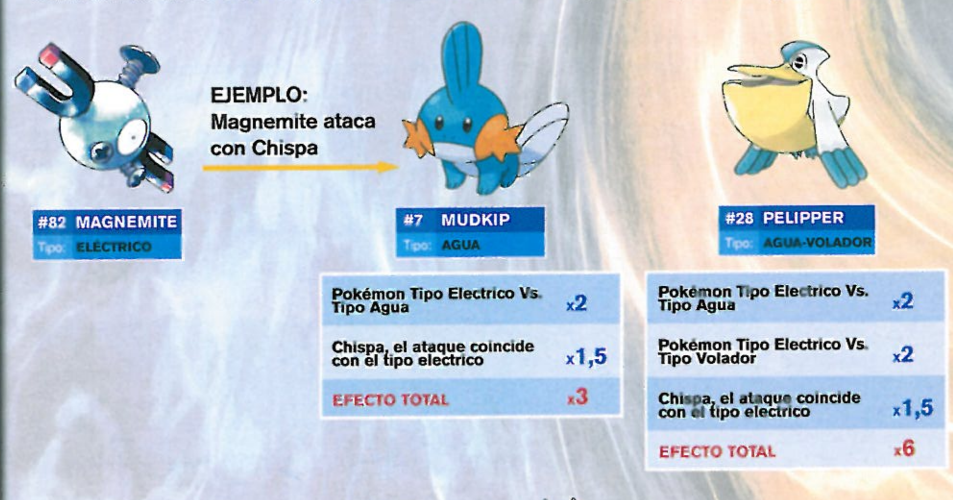


¿QUÉ POKéMON ELIGES? ¡ELEMENTAL!

Al comienzo del juego, tendrás que elegir entre tres nuevos Pokémon para comenzar tu colección: Treecko, un Pokémon del tipo hierba, Torchic, un Pokémon del tipo fuego, o Mudkip, un Pokémon del tipo agua. A lo largo de tu aventura deberás considerar cuidadosamente los Pokémon que incluyes en tu equipo, ya que hay 15 tipos de Pokémon, desde tipo fuego hasta tipo agua y la estrategia lo es todo en este juego.



La mayoría de los Pokémon son de un solo tipo. Si te enfrentas a uno que es débil ante tus ataques, doblarás el efecto del ataque. Algunos Pokémon tienen dos tipos, si tu tipo de Pokémon es fuerte frente a los dos tipos, doblarás el efecto del ataque dos veces. Y si tu Pokémon utiliza un ataque de su tipo, obtendrás un efecto extra de 1,5. Consulta el cuadro de ataques para ganar cualquier batalla.



Pokémon Tipo Electrico Vs. Tipo Agua	x2
Chispa, el ataque coincide con el tipo electrico	x1,5
EFECTO TOTAL	x3

Pokémon Tipo Electrico Vs. Tipo Agua	x2
Pokémon Tipo Electrico Vs. Tipo Volador	x2
Chispa, el ataque coincide con el tipo electrico	x1,5
EFECTO TOTAL	x6





Efecto para ataques +	x2
Efecto por golpes críticos	x2
Efecto sobre Pokémon del mismo tipo	x1,5
Efecto para ataques -	x0,5
Efecto para ataques =	x0

CUADRO DE ATAQUES

Conocer los tipos de Pokémon de tus rivales es el primer paso para preparar el equipo ideal, ya que elegir un ataque especialmente efectivo frente a un tipo de Pokémon hace que el efecto de este ataque sea mayor.

ATAQUE FÍSICO / **ATAQUE ESPECIAL**

TIPO POKéMON OPONENTE (columnas) / TU TIPO DE ATAQUE (filas)

TU TIPO DE ATAQUE	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO
NORMAL													-	=			-
FUEGO		-	-		+	+						+	-		-		+
AGUA		+	-		-				+				+		-		
ELÉCTTRICO			+	-	-				=	+					-		
PLANTA		-	+		-			-	+	-		-	+		-		-
HIELO		-	-		+	-			+	+					+		-
LUCHA	+							-		-	-	-	+	=		+	+
VENENO					+			-	-				-	-			=
TIERRA		+		+	-			+		=		-	+				+
VOLADOR				-	+		+					+	-				-
PSÍQUICO							+	+			-					=	-
BICHO		-					-	-		-	+			-		+	-
ROCA		+				+	-		-	+		+					-
FANTASMA	=										+			+		-	-
DRAGÓN															+		-
SINIESTRO							-				+			+		-	-
ACERO		-	-	-		+							+				-

EL EQUIPO PERFECTO

Intenta mantener un equipo equilibrado, todos los Pokémon tienen sus debilidades. Cuando te enfrentes a un entrenador que utilice muchos Pokémon del mismo tipo, utiliza sus tipos contrarios. En determinadas condiciones atmosféricas ajusta tu equipo.



Cuando llueve, el poder de los ataques de agua aumenta.



En las tormentas de arena, muchos Pokémon sufrirán daños en combate. Los de tipo Roca, Acero y Tierra, no.





¿DÓNDE ENCUENTRO LOS POKéMON?

Los Pokémon salvajes viven en su hábitat natural, los podrás encontrar en espacios abiertos, ocultos entre altas hierbas, en espacios cerrados como las cuevas... Pueden aparecer en cualquier momento, así que debes estar preparado. Los Pokémon se resisten a ser capturados pero después pueden ser tus mejores aliados.



En la hierba
No dejes de buscar en la hierba alta.



En la costa
Utiliza la caña de pescar en la playa y en los lagos.



En las cuevas
Algunos Pokémon se esconden bajo tierra



En el mar
Si has aprendido Surf, el mar está repleto de Pokémon salvajes.



El fondo del océano
Podrás buscar Pokémon en el fondo del mar si has aprendido a Bucear.



Hablando
No todos los Pokémon que consigas serán salvajes, algunos te los regalarán o podrás cambiarlos por algún objeto.

ELIJE LA MEJOR POKé BALL EN CADA OCASIÓN

Cuanto más fuerte es el Pokémon, es más fácil que se te escape si utilizas una Poké Ball equivocada. Hay 12 tipos de Poké Ball, cada una con sus ventajas y diseño propio.

Algunas Pokéball que encontrarás:

Poké Ball La bola básica para capturar Pokémon

Super Ball Captura mejor que la Poké Ball

Ultra Ball Captura mejor que la Super Bal

Master Ball Siempre captura al Pokémon

Safari Ball Se utiliza en la zona Safari

Malla Ball Mejor con Pokémon de tipo agua y bicho



MEJORA TUS POSIBILIDADES DE CAPTURA

Si intentas capturar un Pokémon cuando está lleno de energía, es muy fácil que se escape. Puedes utilizar una Poké Ball más potente, pero si quieres ganar experiencia y ahorrar recursos, deberás emplear alguna táctica para cansar al Pokémon y utilizar una Poké Ball básica. Guarda las Poké Ball más potentes para los Pokémon verdaderamente fuertes.



Cuando la barra de energía del Pokémon este en rojo, será más fácil de capturar.



También serán más fáciles de capturar los Pokémon dormidos, envenenados o paralizados.

INTERCAMBIO DE POKéMON

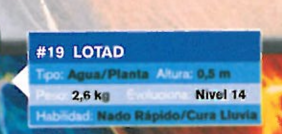
Intercambiar Pokémon con tus amigos, o con algunos de los personajes del juego es la mejor manera de completar tu equipo y colección Pokémon.











MEJORANDO A LOS POKéMON, EVOLUCIÓN

Cuando capturas un Pokémon por primera vez, suele ser débil. Dependiendo de su entrenamiento puede llegar a ser muy fuerte. La forma normal de mejorar un Pokémon es el entrenamiento en combate, pero hay algunas otras.

EVOLUCIÓN, GANANDO EXPERIENCIA

Muchos Pokémon evolucionan cuando alcanzan un determinado nivel, como Poochyena en Mightyena al alcanzar el nivel 18.



EVOLUCIÓN POR INTERCAMBIO

Algunos Pokémon sólo evolucionan si han sido intercambiados con otro jugador. Ambos jugadores deben jugar cualquier edición de Pokémon Rubí o Pokémon Zafiro y conectar sus Game Boy Advance con el cable Link. El intercambio se hará en el Club del Cable de cualquier Centro Pokémon. Deberás intercambiar con tu amigo, de nuevo, para conseguir recuperar el Pokémon evolucionado.



#185 SEADRA
Tipo: AGUA

#186 KINGDRA
Tipo: AGUA/DRAGÓN

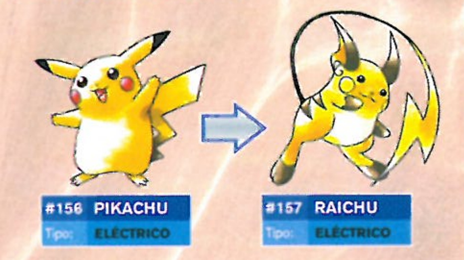
Los Pokémon intercambiados ganan experiencia más rápidamente

Sólo algunos Pokémon evolucionan con el intercambio, pero todos se benefician. Un Pokémon intercambiado recibe 1,5 más de experiencia en batalla que un Pokémon normal. Sólo los Pokémon que no eran tuyos originariamente.

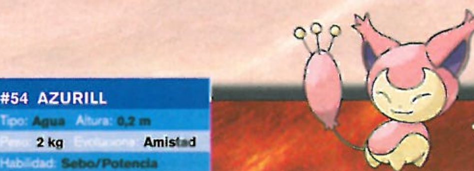
LAS PIEDRAS DE EVOLUCIÓN

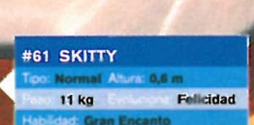
Algunos Pokémon evolucionan al usar una piedra especial en ellos. Si encuentras una de las seis piedras, utilízala en el Pokémon que más se beneficie de ello. Las piedras son raras y desaparecen una vez utilizadas, asegúrate de elegir el Pokémon adecuado.

EJEMPLO Piedra Trueno:



PIEDRAS DE EVOLUCIÓN
PIEDRA SOLAR
PIEDRA LUNAR
PIEDRA FUEGO
PIEDRA TRUENO
PIEDRA AGUA
PIEDRA HOJA





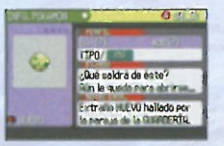
LA CRÍA DE POKéMON

Cuando llevas dos Pokémon adecuados a la Guardería, puedes obtener un huevo Pokémon. Llevar a tus Pokémon a la Guardería siempre tiene beneficios aunque no consigas un huevo, tus Pokémon siempre subirán de nivel dependiendo del tiempo que los dejes allí.



Los Resultados

Si tu pareja de Pokémon es del mismo tipo, el resultado será un Pokémon del mismo tipo que la pareja utilizada. También puedes obtener una pre-evolución de los Pokémon utilizados.











#56 AZUMARIL ♂
Habilidad: POTENCIA

#56 AZUMARIL ♀
Habilidad: SEBO



El resultado de emparejar Pokémon de distinto tipo es poco menos que impredecible. Las crías Pokémon pueden heredar habilidades del Pokémon hembra, así que asegúrate de que la hembra lleva consigo una habilidad buena.

Objetos de ayuda

Algunos Pokémon deberán llevar un objeto determinado para poder criar. El efecto de los objetos varía, por lo que experimentando puedes descubrir combinaciones que produzcan Pokémon que no podrías obtener de otra forma.





#55 MARILL ♂ + ♀

#54 AZURILL ♂ o ♀

Un macho y una hembra de Marill producirán un Azurill, sólo si uno de ellos lleva consigo Incienso Marino.



#161 WOBBUFFET ♂ + ♀

#160 WYNAUT ♂ o ♀

Un macho y una hembra de Wobbuffet producirán un Wynaut, sólo si uno de ellos lleva consigo Incienso Suave.





#72 AGGRON
Tipo: Acero/Roca Altura: 2,1 m
Peso: 360 kg Evolución: No
Habilidad: Robustez/Cabeza Roca

NATURALEZAS POKéMON

La Naturaleza de los Pokémon contribuye a hacerlos únicos. Incluso si tu equipo lo forman seis Pokémon de la misma especie, no se desenvolverán de la misma manera ya que tendrán diferentes caracteres.





Cada Pokémon puede tener una de 25 naturalezas. La naturaleza de los Pokémon afecta al crecimiento de sus habilidades cuando ganan experiencia. Para desarrollar un Pokémon de acuerdo a tus preferencias para un tipo dado, deberás capturar varios hasta encontrar el adecuado para tu estrategia.

PROS Y CONTRAS DE LA NATURALEZA DE LOS POKéMON

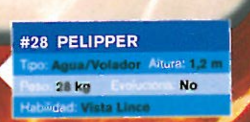
¿Quieres un Geodude que sea tan rápido como una avalancha?, o ¿un Mightyena que te preste atención cuando ruge? Cada vez que un Pokémon cambia de nivel y gana experiencia, sus estadísticas de: Ataque, Defensa, Ataque especial, Defensa especial y Velocidad, también crecen. Y crecerán en mayor o menor medida dependiendo de varios factores. La naturaleza de los Pokémon afecta de forma decisiva el crecimiento de sus habilidades. En la siguiente tabla verás cuales crecen más rápidamente (+) y cuales más lentamente (-).

NATURALEZA	EFECTO	NATURALEZA	EFECTO
ACTIVA	VELOCIDAD + / DEFENSA -	HURAÑA	ATAQUE + / DEFENSA -
AFABLE	ATAQUE ESPECIAL + / DEFENSA -	INGENUA	VELOCIDAD + / DEFENSA ESPECIAL -
AGITADA	DEFENSA + / ATAQUE ESPECIAL -	MANSA	ATAQUE ESPECIAL + / VELOCIDAD -
ALEGRE	VELOCIDAD + / ATAQUE ESPECIAL -	MIEDOSA	VELOCIDAD + / ATAQUE -
ALOCADA	ATAQUE ESPECIAL + / DEFENSA ESPECIAL -	MODESTA	ATAQUE ESPECIAL + / ATAQUE -
AMABLE	DEFENSA ESPECIAL + / DEFENSA -	OSADA	DEFENSA + / ATAQUE -
AUDAZ	ATAQUE + / VELOCIDAD -	PÍCARA	ATAQUE + / DEFENSA ESPECIAL -
CAUTA	DEFENSA ESPECIAL + / ATAQUE ESPECIAL -	PLÁCIDA	DEFENSA + / VELOCIDAD -
DÓCIL	NO TIENE EFECTO	RARA	NO TIENE EFECTO
FIRME	ATAQUE + / ATAQUE ESPECIAL -	SERENA	DEFENSA ESPECIAL + / ATAQUE -
FLOJA	DEFENSA + / DEFENSA ESPECIAL -	SERIA	NO TIENE EFECTO
FUERTE	NO TIENE EFECTO	TÍMIDA	NO TIENE EFECTO
GROSERA	DEFENSA ESPECIAL + / VELOCIDAD -		

Además, la naturaleza también afecta a sus gustos sobre los PokéCubos, Cuando se comen los PokéCubos se incrementa alguna de las cinco cualidades que tienen los Pokémon: carisma, belleza, dulzura, ingenio y dureza. Los Pokémon se beneficiarán más si toman PokéCubos que les gustan.







BAYAS Y POKéCUBOS

RECOGER LAS BAYAS ADECUADAS

En Hoenn encontrarás docenas de Bayas distintas, con 5 sabores básicos: picante, seco, dulce, amargo y ácido. Con estas bayas podrás hacer PokéCubos, que probablemente tendrán el mismo sabor que las bayas utilizadas. Algunos sabores de PokéCubos aumentan el crecimiento de algunas cualidades, así que deberás recolectar las bayas adecuadas para fabricar PokéCubos.



No recojas todas la bayas, planta algunas

Algunas Bayas son más difíciles de encontrar que otras, si plantas éstas con regularidad acabarán siendo abundantes.



UTILIZA EL MEZCLADOR DE BAYAS

Un mezclador de Bayas fabrica PokéCubos, debe haber al menos dos participantes para hacer funcionar el mezclador. Únete a personajes del juego o a tus amigos, con el cable Link, para utilizar el Mezclador de Bayas. Cuando se pone en marcha el mezclador, debes pulsar el botón A cuando la flecha pase por tu nombre, cuando lo haces bien se acelera el mezclador aumentando la calidad del PokéCubo fabricado. Cuando el mezclador para, cada participante obtiene un PokéCubo.



DAR POKéCUBOS A LOS POKéMON

Con el mezclador puedes hacer docenas de PokéCubos distintos, Cada PokéCubo tendrá un nivel de calidad, masa y sabor, dependiendo de cómo haya sido mezclado.

Nivel

Cuanto más alto es el nivel mayor es la calidad del PokéCubo, y más aumentarán las cualidades de los Pokémon.

Sabor

Los Pokémon tendrán más beneficios si les damos PokéCubos que les gusten.

Masa

Cuantos más participen en la creación de un PokéCubo, y mayor sea la variedad de bayas utilizadas, menor (mejor) será la masa y más suave el PokéCubo. Un Pokémon sólo puede tomar PokéCubos hasta un límite, si quieres que tome muchos deberás elegir los más suaves.

SABOR	CUALIDADES	EFECTO FUERTE	EFECTO DÉBIL
PICANTE	CARISMA	FIRME, AUDAZ, HURAÑA, PÍCARA	OSADA, SERENA, MODESTA, MIEDOSA
ÁCIDO	DUREZA	OSADA, AGITADA, FLOJA, PLÁCIDA	AMABLE, ACTIVA, HURAÑA, AFABLE
SECO	BELLEZA	AFABLE, MODESTA, MANSA, ALOCADA	FIRME, CAUTA, AGITADA, ALEGRE
AMARGO	INGENIO	SERENA, CAUTA, AMABLE, GROSERA	FLOJA, INGENUA, PÍCARA, ALOCADA
DULCE	DULZURA	ACTIVA, ALEGRE, INGENUA, MIEDOSA	AUDAZ, MANSA, PLÁCIDA, GROSERA

Dependiendo de su naturaleza a los Pokémon les gustarán más unos sabores de PokéCubos que otros y se beneficiarán más de éstos. Utiliza los sabores que les gusten y no les des muchos de los otros.



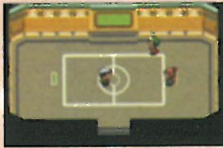


LAS NUEVAS BATALLAS 2 CONTRA 2 ¡HASTA 4 ENTRENADORES SIMULTÁNEOS!

En el juego te enfrentarás muchas veces contra dos entrenadores a la vez. Los entrenadores te atacarán con un Pokémon cada uno, los dos primeros Pokémon de tu equipo entrarán en combate. Deberás preparar a tu equipo de forma distinta para las batallas 2 contra 2, la utilidad de algunos nuevos ataques y habilidades empezarán a tener sentido.

En la primera planta de los Centros Pokémon encontrarás el Coliseo del Club del Cable, donde podrás enfrentarte a tus amigos que tengan el cartucho de la Edición Rubí o la Edición Zafiro utilizando el cable Link. Una vez conectado podrás elegir entre tres modos de batalla, dos de ellos serán batallas de 2 contra 2:





COMBATE DOBLE

Te enfrentarás a un entrenador, y esta vez podrás elegir a 2 Pokémon de tu equipo de 6, ambos entrenadores tendrán 2 Pokémon compitiendo a la vez.



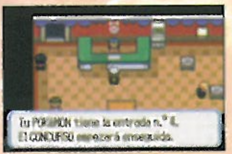
COMBATE MÚLTIPLE

Pueden participar 4 entrenadores formando dos equipos, Cada entrenador aporta 3 Pokémon al combate pero sólo utiliza uno a la vez.

Si ya creías dominar la estrategia de las batallas, ahora imagínate dos tipos de Pokémon distintos en las batallas de 2 contra 2, la palabra "estrategia" ahora tiene un nuevo significado.

CONCURSOS POKéMON

Hasta ahora el principal reto en Pokémon era convertirse en el mejor entrenador. Pero en Hoenn los entrenadores se enfrentarán a otro importante reto: Los Concursos Pokémon, donde deberás demostrar que tus Pokémon son los mejores en distintas categorías.





En cada Concurso Pokémon compites contra tres Pokémon en cinco categorías: carisma, belleza, dulzura, ingenio y dureza. En cada concurso hay cuatro categorías: Normal, Alto, Avanzado y Experto, que deberás superar para llegar a la cima.

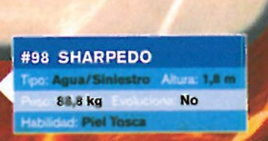
En el PokéNav podrás consultar como de preparados están tus Pokémon para los concursos.







#86 VOLBEAT
Tipo: Bicho Altura: 0,7 m
Peso: 17,7 kg Evoluciona: No
Habilidad: Iluminación/Enjambre



#98 SHARPEDO
Tipo: Agua/Siniestro Altura: 1,8 m
Peso: 88,8 kg Evoluciona: No
Habilidad: Piel Tosca

PRIMERA PARTE



En la primera parte del concurso, la audiencia juzgará a tus Pokémon. El mejor Pokémon en la categoría juzgada recibirá más aplausos y será el campeón. Antes de participar con tus Pokémon en el concurso deberías crear PokéCubos y dárselos a tus Pokémon.

Para obtener los PokéCubos adecuados, deberemos: Recoger las Bayas adecuadas, usar el Mezclador de Bayas y elegir el sabor adecuado para cada naturaleza de tus Pokémon, (ver apartado Bayas y PokéCubos)

SEGUNDA PARTE





En la segunda parte del concurso participarás en cinco rondas donde tu Pokémon debe demostrar sus atractivos frente a sus competidores. Cada uno de los movimientos de batalla tiene un atractivo en los concursos. Deberás conocer qué movimientos pueden ayudarte a mejorar tu atractivo.

En cada ronda debes elegir un movimiento que consiga el máximo de atractivo y que perjudique de forma más eficaz a tus rivales.

BASE SECRETA

Después de que alguno de tus Pokémon haya aprendido el movimiento Daño Secreto, podrás crear una Base Secreta en algún lugar de Hoenn.

DENTRO DE TU BASE

Una vez abierta la Base Secreta podrás decorarla a tu gusto con los muebles y objetos que puedes comprar a lo largo de todo Hoenn: sillas, mesas, alfombras, plantas pósters...



BUSCA LAS SEÑALES SECRETAS

Podrás identificar docenas de lugares apropiados para establecer tu base secreta, fíjate en las marcas en las rocas, los árboles o la maleza. Sólo podrás tener una abierta al mismo tiempo.







TRASLADO DE BASE

Como no puedes tener dos bases secretas abiertas a la vez, podrás trasladarte cuando encuentres un lugar que te haga sentirte como en casa. Cuando trasladas tu Base Secreta todos tus muebles y decoración pasará de nuevo a tu PC.



LAS BASES SECRETAS DE TUS AMIGOS

Una vez te has conectado con un amigo en el Centro de Récords del Club del Cable, tu base aparecerá en el juego de tu amigo y viceversa. Deberás buscar donde se encuentra la base de tu amigo. Y una vez hayas estado en el Hall de la Fama, también podrás enfrentarte al otro jugador cuando entres en su Base Secreta.





#99 WAILMER
Tipo: Agua Altura: 2 m
Peso: 130 kg Evoluciona: Nivel 40
Habilidad: Velo Agua/Despiste





#119 CACNEA
Tipo: Planta Altura: 0,4 m
Peso: 51,3 kg Evoluciona: No se sabe
Habilidad: Velo Arena

ENTREVISTAS PARA LA TV

Después de visitar Ciudad Malvalona, La TV de Hoenn empezará a emitir programas, muchos de ellos serán sobre ti.
También veras programas con información de otros eventos de tu interés.

LOS PERIODISTAS

Los periodistas de la tele te entrevistarán después de una victoria, están muy interesados en tu carrera y emitirán noticias con tus resultados y comentarios, algunas veces incluso te retarán.









Podrás hacer tus propios comentarios en las entrevistas, utilizando el vocabulario disponible en el juego.

INTERCAMBIANDO ENTREVISTAS

Una vez te has conectado con un amigo en el Centro de Récords del Club del Cable, tus entrevistas y las del resto de entrenadores se emitirán en los juegos de ambos jugadores.

Conéctate con frecuencia a tus amigos y ¡Hazte publicidad apareciendo en sus juegos!

NUEVO POKéDEX

Con el Pokédex puedes estudiar a los Pokémon, conocer el sonido que hacen, sus tamaños, y dónde puedes capturarlos. Cada vez que encuentres un nuevo tipo de Pokémon, tanto si es salvaje, como en un combate con un entrenador, sus datos serán añadidos al Pokédex.



Escucha el sonido que hacen los Pokémon.





Hazte una idea del tamaño de los Pokémon.

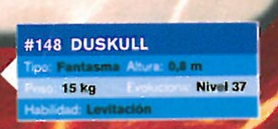


Consulta donde es más fácil encontrar el Pokémon seleccionado.





#124 SEVIPER
Tipo: Veneno Altura: 2,7 m
Peso: 52,5 kg Evoluciona: No
Habilidad: Mudar



#148 DUSKULL
Tipo: Fantasma Altura: 0,8 m
Peso: 15 kg Evoluciona: Nivel 37
Habilidad: Levitación

NUEVO POKéNAV

El Navegador Pokémon, creado por los genios de Devon S.A. te ayudará de múltiples formas. No dispondrás de él desde el principio, pero una vez que lo consigas será una herramienta imprescindible.





Mapa de Hoenn

Dispones de un mapa interactivo de Hoenn, puedes consultar las rutas, ciudades y áreas secretas.



Después de haber visitado una ciudad podrás utilizar el mapa para ver su callejero.

Entrenadores

Tu PokéNav, mantiene una base de datos de todos los entrenadores con los que has competido, con información de sus estrategias y Pokémon preferidos. También te indicará donde quieren volver a enfrentarse a ti.





Perfil de tus Pokémon

En el apartado perfil, puedes analizar las cualidades de tus Pokémon: el carisma, la belleza, la dulzura, el ingenio y la dureza. Cualidades que debes vigilar para participar con éxito en los concursos Pokémon.



Un gráfico especial de cinco puntos te muestra el perfil de tus Pokémon.



Puedes ordenar a tus Pokémon por los cinco perfiles.

Cintas

Una vez que hayas ganado un Concurso Pokémon, aparecerá una nueva categoría: Cintas. Donde aparecerán todas las cintas ganadas en el circuito de Concursos Pokémon.







#196 LATIAS
Tipo: Dragón/Psíquico Altura: 1,4 m
Peso: 40 kg Evoluciona: No
Habilidad: Levitación



#197 LATIOS
Tipo: Dragón/Psíquico Altura: 2 m
Peso: 60 kg Evoluciona: No
Habilidad: Levitación

RECUERDA VISITAR LOS CENTROS POKéMON

CUANDO TUS POKéMON ESTÉN DÉBILES



Lleva a tus Pokémon a la planta baja para que los atiendan.



Cuando te devuelven a tu equipo, estarán completamente cargados y listos para la acción.

PARA ORGANIZAR TUS POKéMON, UTILIZA EL PC DE ALGUIEN

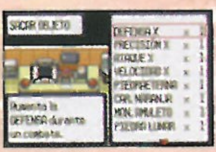
El nuevo sistema de almacenamiento de Pokémon se llama PC de Alguien. Una vez te hayas entrevistado con su creador se llamará PC de Aredia. En este sistema encontrarás 14 cajas de almacenamiento, cada una con capacidad para 30 Pokémon, encontrarás nuevas herramientas para organizar tus Pokémon mejor que nunca.





PARA ORGANIZAR TUS OBJETOS, UTILIZA TU PC

Puedes guardar hasta 50 objetos diferentes en tu PC.





CUANDO QUIERAS CONECTARTE CON UN AMIGO

En la primera planta de los Centros Pokémon encontrarás:

1. **El Coliseo del Club del Cable.** Una vez conectado podrás elegir entre tres modos de batalla, dos de ellos serán batallas de 2 contra 2.
2. **Centro de Cambio.** Intercambiar Pokémon con tus amigos te permite completar tu colección, además los Pokémon intercambiados ganan experiencia más rápidamente y algunos sólo evolucionarán si han sido intercambiados.
3. **Centro de Récords.** Cada vez que accedes a Centro de Récords con otro jugador, ambos juegos compartirán bastante información, que te permitirá aparecer en otros juegos e incluso enfrentarte a tus amigos sin estar conectados. Entre otras cosas, podrás:
   - Ver las entrevistas de TV que han realizado tus amigos y comprobar cómo lo están haciendo.
   - Las Bases Secretas de tus amigos aparecerán en tu cartucho. Y después de haber entrado en el Hall de la Fama, podrás enfrentarte a tu amigo en su base, ¡si la encuentras!
   - Podrás enfrentarte a tus amigos en la Torre Batalla, después de haber entrado en el Hall de la Fama...





#198 KYOGRE
Tipo: Agua Altura: 4,5 m
Peso: 352 kg Evoluciona: No
Habilidad: Llovizna
Solo aparece en Pokémon Zafiro



#199 GROUDON
Tipo: Tierra Altura: 4,5 m
Peso: 950 kg Evoluciona: No
Habilidad: Sequía
Solo aparece en Pokémon Rubí



